

DOUBLE COUPE (PLAN DE JEU N° 1bis)

Le jeu de « double coupe » est particulièrement apprécié des débutants : quoi de plus exaltant que de prendre des honneurs par la coupe le plus souvent possible ? Ce jeu possède pourtant des exigences particulières, qu'il faut bien connaître. Il s'agit d'une variante du plan du jeu n°1 (coupe de la main courte), où l'une des coupes rapporte une levée (main courte), tandis que l'autre coupe sert de rentrée (main longue) : c'est pourquoi on a coutume de l'appeler plan de jeu n°1bis.

Introduction, flash visuel et commentaires :

Je vous recommande vivement de bien méditer les commentaires suivants :

**Flash visuel : Une courte de chaque côté ? Des atouts de chaque côté ?
Pensez à la possibilité d'une double coupe.**

- Rappel : ce plan de jeu, appelé communément le « jeu de l'épicier », ne peut être qu'un pis-aller :
 - Pour le réaliser, vous devez garder vos atouts, et donc laisser traîner ceux des adversaires !
 - ▶ A un certain moment, l'adversaire deviendra plus long que vous à l'atout !
 - ▶ Il pourrait alors couper vos cartes maîtresses, ou vous surcouper.
- Votre **plan de jeu**, en cas de double coupe, doit toujours être pensé de la même façon :
 - 1°) Vous comptez les levées gagnantes hors atout.
 - 2°) Vous additionnez les levées de double coupe + les levées d'atouts éventuellement restantes.
 - Si le total n'est pas satisfaisant, trouvez un autre plan de jeu !
- Remarque : Il ne faut pas que l'adversaire puisse couper vos cartes maîtresses :
 - Or, au cours de votre double coupe, il pourra sûrement défausser, puis ultérieurement couper
 - Il faudra donc prévoir de jouer vos cartes maîtresses avant la double coupe.

Principe : Avant de commencer une double coupe, on joue ses cartes maîtresses.

- Nouvelle remarque : En jouant vos cartes maîtresses, vous perdez le contrôle dans ces couleurs :
 - Cela va à l'encontre de tous les bons principes de jeu, donc j'insiste :
 - ▶ Ne commencez une double coupe que s'il n'y a aucun autre moyen, car c'est dangereux !

Illustration par l'exemple :

- Exemple : Enchères (silence adverse) :

S	N
	1♥
1♠	3♠
4SA	5♠
6♠	fin

5♠ = 2 clés + la ♠D (Dame d'atout).


➤ Contrat : 6♠. Entame : ♦R.

- **Flash visuel** : singleton ♥ en face d'un singleton ♦, 4 atouts de chaque côté, rapidement maîtres (risque de surcoupe faible, même nul).
- **Compte des gagnantes** : 2 à ♣, 2 As rouges, 4 coupes à ♥, 3 coupes à ♦, un atout de longueur en Nord = 12 levées. On peut y aller.
- **Communications** : Elles sont assurées par la double coupe.
- **Minutage** : Attention, comme les adversaires ne pourront pas surcouper, il vont en profiter pour défausser des ♣, et Sud risquera, en fin de coup, de se voir couper un gros honneur :
 - ▶ En vertu du principe énoncé plus haut, vous tirez donc d'abord vos ♣ (♣A et ♣R).
- Par ailleurs, vous devez couper 3 fois à ♦, mais 4 fois à ♥.
 - ▶ Si vous commencez par les ♦, le déséquilibre s'avèrera fatal : vérifiez.
 - ▶ Il faut donc commencer par couper les ♥.

Principe : On commence la double coupe par la couleur la plus longue.

- **Déroulement du coup** : ♦A, vous tirez ♣A et ♣R, puis ♥A et ♥ coupé, ♦ coupé, ♥ coupé, ♦ coupé et ainsi de suite jusqu'à la réalisation de vos 12 levées.

A RETENIR : La double coupe est un jeu plaisant mais qui peut être dangereux.

♠	A D 9 7
♥	A 8 6 3 2
♦	4
♣	R 8 7
	
♠	R V 10 3
♥	4
♦	A 8 3 2
♣	A 6 5 3